Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Licensed by Nintendo
for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

INSTRUCTION MANUAL

MANUEL D'INSTRUCTIONS

HANDLEIDING VIDEOSPEL

NES-62-FRA

T2™

TERMINATOR™ 2 JUDGMENT DAY

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

PRECAUTIONS:

1. Do not store this game in places that are very hot or cold. Never hit it, or take it apart.

2. Avoid touching the connectors, and do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.

3. Do not clean with paraffin, paint thinner, alcohol or other such solvents.

WARNING:

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, neither Nintendo nor LJN will be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Terminator™ 2: Judgment Day © 1991 Carolco Pictures Inc. (US & Canada). Carolco International N.V. (All Other Countries). All rights reserved. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1991 LJN, Ltd. All rights reserved.

CYBERDYNE SYSTEMS T-800 TERMINATOR/DATA FILE/ READ-ONLY

1995 CYBERDYNE SYSTEMS DEVELOP THE FIRST COMPUTER TO THINK AND LEARN LIKE A HUMAN.

1996 THE COMPUTER IS SO IMPRESSIVE THAT CYBERDYNE BECOMES THE WORLD'S LARGEST SUPPLIER OF MILITARY COMPUTERS.

1997 AUGUST 4, CYBERDYNE'S SUPER COMPUTER, "SKYNET", GOES ON LINE. ALL HUMAN DECISIONS ARE REMOVED FROM STRATEGIC DEFENCE.

1997 AUGUST 29, SKYNET BECOMES AWARE OF ITS OWN POWER. IT LAUNCHES AN ALL-OUT ATTACK ON THE SOVIET UNION. GLOBAL THERMONUCLEAR WARFARE DESTROYS 74% OF THE PLANET'S HUMAN POPULATION.

JUDGME

THE SURVIVORS CALL IT JUDGMENT DAY ... BUT THE NIGHTMARE IS JUST BEGINNING.

SKYNET AIMS TO ELIMINATE ALL HUMAN LIFE ON EARTH. TO LIVE, THE SURVIVORS OF THE HOLOCAUST MUST FIGHT THE WAR OF THE MACHINES.

2029 THE HUMAN RESISTANCE IS IN RETREAT BUT NOT DEFEATED. THEIR SUCCESS IS DUE TO THEIR LEADER, JOHN CONNOR.

SKYNET OPTS TO ELIMINATE JOHN CONNOR BY SENDING TWO TERMINATORS BACK THROUGH TIME. THE FIRST IS A T-800, PROGRAMMED TO TERMINATE SARAH CONNOR, JOHN'S MOTHER. IT FAILED. THE SECOND IS A T-1000 ADVANCED PROTOTYPE, PROGRAMMED TO TERMINATE THE FUTURE LEADER WHEN HE WAS 10 YEARS OLD.

ENT DAY

T-800 / Mission Re-Program

1 YOU ARE A T-800, MODEL 101 TERMINATOR-CYBERNETIC ORGANISM (LIVING TISSUE OVER METAL ENDOSKELETON)

2 YOUR MISSION IS TO PROTECT THE 10 YEAR OLD JOHN CONNOR FROM THE T-1000

3 OBTAIN A WEAPON AND TRANSPORT (ADVISE: 10 GAUGE LEVER ACTION WINCHESTER AND HARLEY DAVIDSON ELECTRO-GLIDE)

4 FIND JOHN CONNOR

5 OBEY JOHN CONNOR (TRUST ME ON THIS)

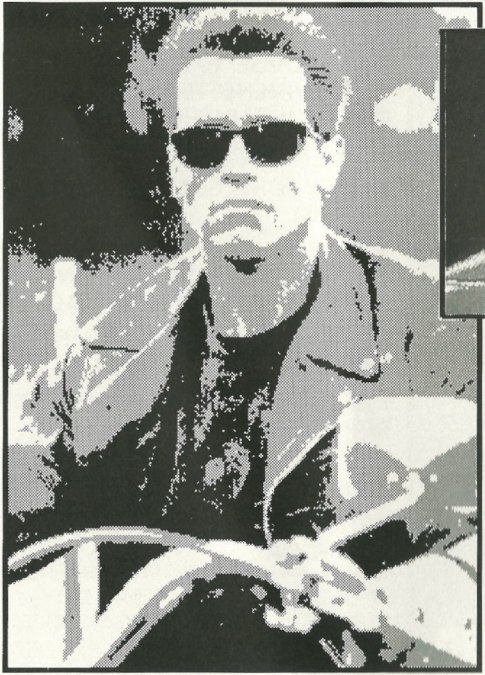
6 DESTROY CYBERDYNE SYSTEMS (BEFORE THEY HAVE A CHANCE TO INVENT THEIR DOOMSDAY MACHINE)

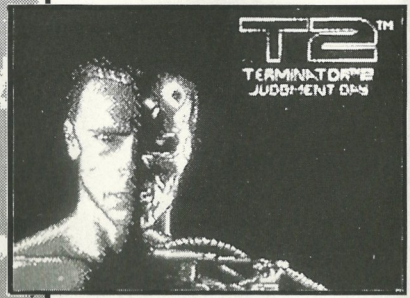
7 TERMINATE THE T-1000 ... BEFORE IT TERMINATES YOU.

• YOU ARE A MACHINE, BUT HUMANITY IS IN YOUR HANDS.

• THERE IS NO FATE BUT WHAT WE MAKE.

• THE BATTLE FOR TOMORROW BEGINS TODAY.





GETTING READY / MISSION PREPARATION

1 Make sure the power switch is OFF.

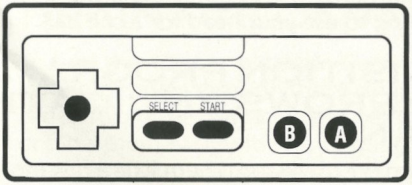
2 Insert the TERMINATOR 2™ Game Pak as described in your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ manual.

3 Turn the power switch ON.

You will first see the TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY title screen followed by the mission background data. Once the background data has begun, to return to the title screen, press the START BUTTON. To proceed with your mission, press the START BUTTON again.
You will then see the List of Excellence. Press the START BUTTON once more.

THE CONTROLS

BASIC MOVES ... NO PROBLEMO



TO MOVE LEFT or RIGHT - Press the appropriate RIGHT or LEFT CONTROL PAD ARROW.

TO FIRE/PUNCH - Press the B BUTTON.

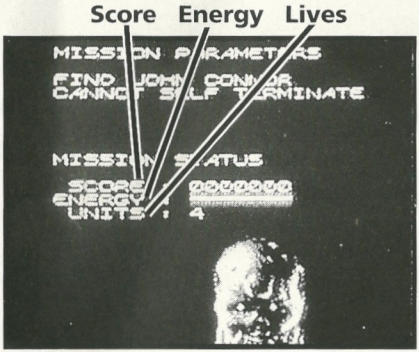
TO JUMP - Press the A BUTTON.

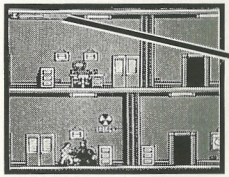
TO KNEEL - Press the DOWN CONTROL PAD ARROW.

TO PAUSE - Press the START BUTTON.

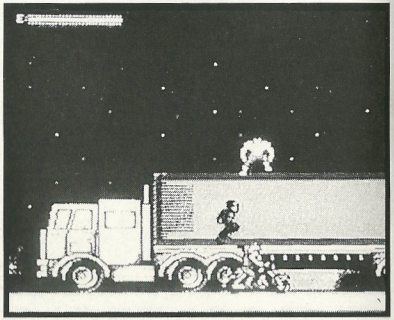
TO RESTART - Press the START BUTTON again.

SCREEN DATA





Energy and Ammo meter

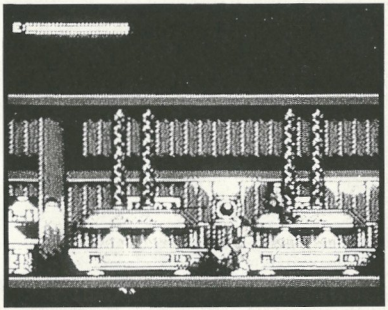


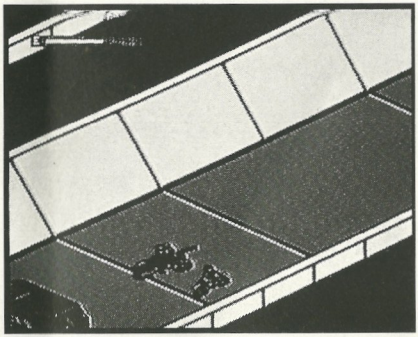
LEVEL 1/ TRUCKSTOP

You need a weapon, transportation, boots and clothes. Fortunately, your arrival point in the present is a truckstop that should satisfy all your needs. Unfortunately, the hospitality of the locals stops a little short of giving away their rides, their hardware, or the shirts off their backs. You have no alternative but to terminate anyone who gets in your way ... especially if they're trying to use your head for a cue ball.

T-800 TARGET ACQUISITION PROGRAM: VISUAL DISPLAY ARROWS INDICATE LOCATION OF HUMANS.

Once you've cleared the parking lot, go into the truckstop. There'll be a few more bikers looking for trouble, but it's the big guy you're looking for. He'll be less than enthusiastic about parting with his possessions or his dignity ... Convince him.





LEVEL 2 / DRAINAGE CANAL

To find the 10 year old John Connor, ride your Harley through the drainage canal. Avoid the obstacles and debris, or blow them away with the 10-gauge, but don't hang around. Right behind you is the T-1000 attempting to acquire its target with a 23,000 lb. big-rig tow truck! If he gets too close for comfort, let fly with the lead, or you, John, and the future will be terminated.

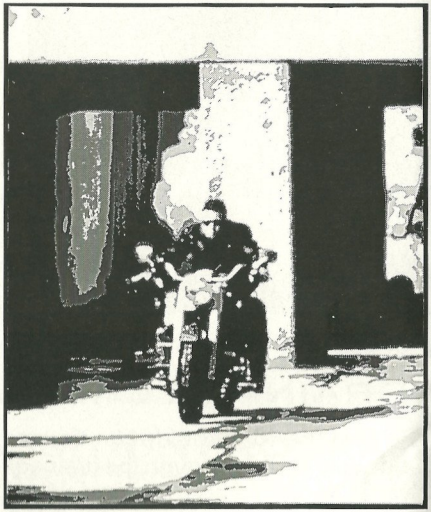
Note: Opening the gates is essential to your success, but it is not an easy task. It will take practice. Don't just stop when your first shot hits; see what additional shots will do.

MOTORCYCLE HANDLING

TO STEER LEFT or RIGHT - Press the appropriate LEFT or RIGHT CONTROL PAD ARROW.

TO FIRE FORWARD - Press the B BUTTON.

TO FIRE BACKWARD - Press the B BUTTON plus the DOWN CONTROL PAD ARROW.

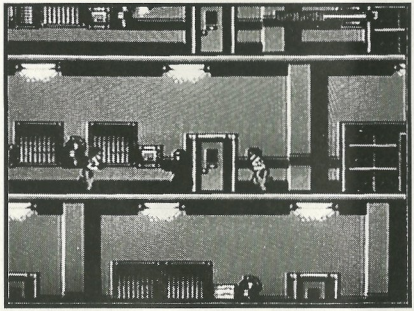


LEVEL 3 / PESCADERO STATE HOSPITAL FOR THE CRIMINALLY INSANE

Sarah Connor is imprisoned in the hospital. The police caught her trying to blow up the Cyberdyne Systems building. When she told them that it was to stop machines from destroying the world, she was certified insane and locked up!

Now John demands you rescue her. You know the T-1000 will be waiting for you (you would), but the future leader is adamant. (Humans!) Check every room until you find her.

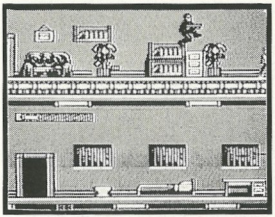
John also orders you to stop killing people. However, the guards at the hospital will no more believe your story than Sarah's. They will do whatever it takes to destroy you, but you must follow John's directive (MISSION PROGRAM 5: OBEY JOHN CONNOR). Find a way to slow down your human opponents without terminating them.

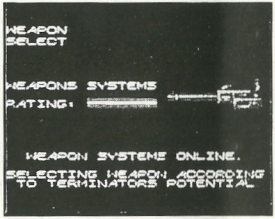


T-800 SEARCH PROGRAM: HIGH PROBABILITY SOME ROOMS CONTAIN BONUS ENERGY / ADDITIONAL AMMUNITION / ELEVATOR SECURITY CARDS.

TO COLLECT ANY ITEM - Touch it.

TO ENTER A ROOM OR ELEVATOR -Press the UP CONTROL PAD ARROW while standing directly in front of the appropriate doorway.



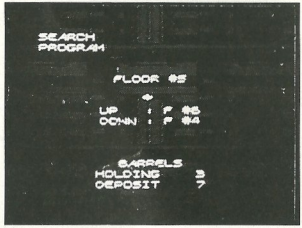


Note: The successful rescue of Sarah Connor from the State Hospital not only entitles you to bonus points, but also the more points you score, the better the weapon you will get to take with you to the Cyberdyne building.

LEVEL 4 / CYBERDYNE SYSTEMS BUILDING ... EASY MONEY

The only way to stop the development of SKYNET is to destroy it before it was born. Shut down Cyberdyne Systems ... permanently. 10 barrels of high-explosives have been placed throughout the building. Take them to the 6th floor, up to three at a time and deposit them in the holding tank.

As soon as you deposit the 10th barrel, your Visual Display will indicate that the explosives have been charged and the countdown will begin. Within 80 seconds, distribute the barrels 2 at a time along the 6th floor laboratory and then clear out, pronto!



T-800 EXPLOSIVES SEARCH PROGRAM: ONCE INSIDE ELEVATOR, VISUAL DISPLAY INDICATES:

TO COLLECT BARRELS - Touch them.

TO ENTER ELEVATORS OR THE COMPUTER LABORATORIES - Press the UP CONTROL PAD ARROW while standing directly in front of the appropriate doorway.

ELEVATOR CONTROLS

TO RIDE UP - Press the UP CONTROL PAD ARROW.

TO RIDE DOWN - Press the DOWN CONTROL PAD ARROW.

TO EXIT - Press the START BUTTON.

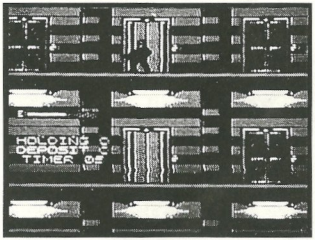
T-800 EXPLOSIVES DEPOSIT PROGRAM: VISUAL DISPLAY ARROWS INDICATE:

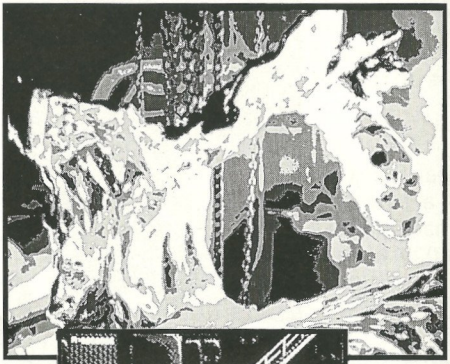
1) Location of holding tank.

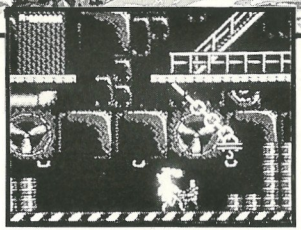
2) Where to place charges once all 10 barrels have been deposited in holding tank.

TO DEPOSIT CHARGES - Press the DOWN CONTROL PAD ARROW.

T-800 EXPLOSIVES DISTRIBUTION PROGRAM: VISUAL DISPLAY INDICATES:



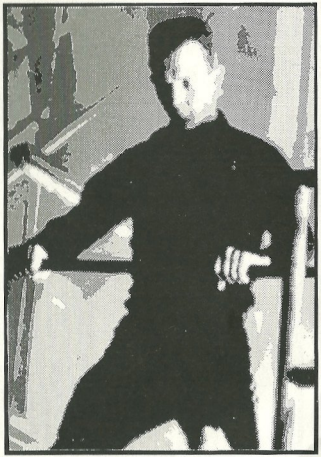




LEVEL 5 / STEEL MILL. HASTA LA VISTA, BABY!

With Cyberdyne destroyed, only one enemy remains .. the T-1000. Reach the top of the mill and destroy that liquid lugnut any way you can, but beware! The T-1000's pursuit of its mission is relentless. It may disappear only to attack again. Put it out of action for good, or you and mankind are headed for history's scrapheap. You are the only hope. Terminate the Terminator.

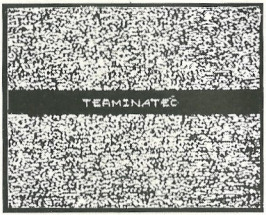
CYBERDYNE SYSTEMS T-1000 TERMINATOR



The advanced prototype is mimetic polyalloy (liquid metal). It can metamorphose into virtually anything. Hit it, and the liquid changes shape so fast that what was once a head is now a fist crushing life out of you. Run from it, and it morphs into the ground only to come up right in front of you. Ever feel obsolete?

BATTERY LIFE

The T-800 is designed to run in an ideal world for 120 years, but being smacked with a pool cue, crashed into a concrete drainage canal, pumped full of lead, and pulverised by a T-1000 are less than ideal conditions. If your energy is depleted, your CPU (Central Processing Unit) will shut down in order to regenerate. 5 shut downs: YOU ARE TERMINATED.



LIST OF EXCELLENCE

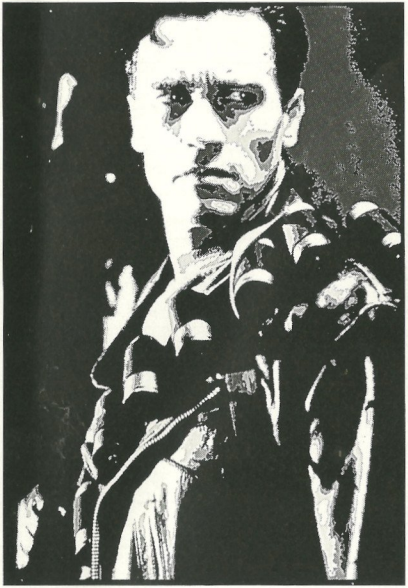
At the conclusion of your mission, if you have proved yourself to be as efficient a protector as a Terminator, you can add your name to the List of Excellence.

TO SCROLL FORWARD THROUGH THE ALPHABET - Press the RIGHT CONTROL PAD ARROW.

TO SCROLL BACKWARD - Press the LEFT CONTROL PAD ARROW.

TO MOVE THE CURSOR RIGHT - Press the A BUTTON.

TO ERASE THE LAST LETTER ENTERED - Press the B BUTTON.



YOU ARE THE FUTURE

SKYNET designed you to wipe human life off the face of the planet. Now, you, a machine, are the hope of humanity. Fail your mission and the clock on mankind stops August 29, 1997.

Find John and Sarah Connor. Obliterate Cyberdyne's reckless technology. The T-1000 is man's evil sent back to haunt him. Stop the nightmare.

There is no time to waste. You are making up history as you go. The future is not set. It is now.

NOTES:

PRECAUTIONS

1. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

2. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.

3. Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et LJN Ltd. ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console NES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

Terminator 2™: Judgment Day ©1991 Carolco Pictures Inc. (U.S. & Canada): Carolco International N.V. (tout autre pays). Tous droits réservés. LJN® est une marque de fabrique de LJN, Ltd. ©1991 LJN, Ltd. Tous droits réservés.

CYBERDYNE SYSTEMS T-800 TERMINATOR / FICHIER DE DONNEES / MEMOIRE MORTE

1995 LA SOCIETE CYBERDYNE SYSTEMS MET AU POINT LE PREMIER ORDINATEUR CAPABLE DE PENSER ET D'APPRENDRE COMME UN ETRE HUMAIN.

1996 L'ORDINATEUR EST TELLEMENT IMPRESSIONNANT QUE CYBERDYNE DEVIENT LE PLUS GROS FOURNISSEUR MONDIAL D'ORDINATEURS MILITAIRES.

1997 LE 4 AOUT, "SKYNET", LE SUPER-ORDINATEUR DE CYBERDINE, ENTRE EN SERVICE. LA DEFENSE STRATEGIQUE S'ELABORE SANS INTERVENTION HUMAINE.

1997 LE 29 AOUT, SKYNET DECOUVRE SA PROPRE PUISSANCE. IL LANCE UNE ATTAQUE TOUT AZIMUT CONTRE L'UNION SOVIETIQUE. UNE GUERRE THERMONUCLEAIRE MONDIALE DETRUIT 74% DE LA POPULATION TERRESTRE.

JUGEMENT

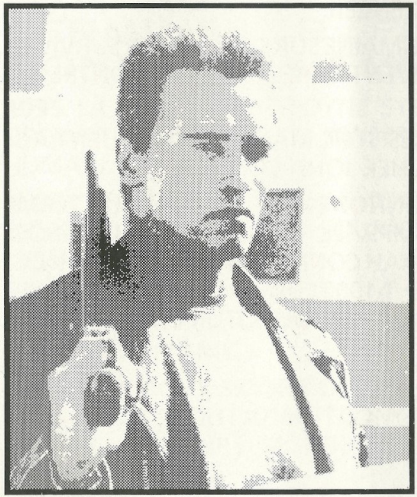
LES RESCAPES L'APPELLENT JUDGMENT DAY (JUGEMENT DERNIER)... MAIS LE CAUCHEMAR NE FAIT QUE COMMENCER.

SKYNET VEUT DETRUIRE TOUTE VIE HUMAINE SUR TERRE. POUR SURVIVRE, LES RESCAPES DE L'HOLOCAUSTE DOIVENT FAIRE LA GUERRE CONTRE DES MACHINES.

2029 LES HOMMES ONT DU MAL A RESISTER, MAIS ILS CONTINUENT A SE BATTRE. CE SUCCES EST DU A LEUR CHEF, JOHN CONNOR.

SKYNET DECIDE D'ELIMINER JOHN CONNOR EN ENVOYANT DEUX TERMINATORS EN ARRIERE DANS LE TEMPS. LE PREMIER EST UN T-800, PROGRAMME POUR EXTERMINER SARAH CONNOR, LA MERE DE JOHN. CE FUT UN ECHEC. LE SECOND EST UN T-1000, UN PROTOTYPE AVANCE, PROGRAMME POUR METTRE FIN AUX JOURS DU FUTUR CHEF QUAND IL AVAIT 10 ANS.

T DERNIER



1 VOUS ETES UN T-800, TERMINATOR MODELE 101, ORGANISME CYBERNETIQUE (TISSU VIVANT SUR UN ENDOSQUELETTE METALLIQUE).

2 VOTRE MISSION CONSISTE A PROTEGER JOHN CONNOR, AGE DE 10 ANS, CONTRE LE T-1000.

3 VOUS DEVEZ EGALEMENT OBTENIR UNE ARME ET UN MOYEN DE TRANSPORT (NOTE : WINCHESTER A LEVIER, CALIBRE 10, ET HARLEY DAVIDSON A ELECTRO-GLISSEMENT).

4 TROUVEZ JOHN CONNOR.

5 OBEISSEZ A JOHN CONNOR (FAITES-MOI CONFIANCE SUR CE POINT).

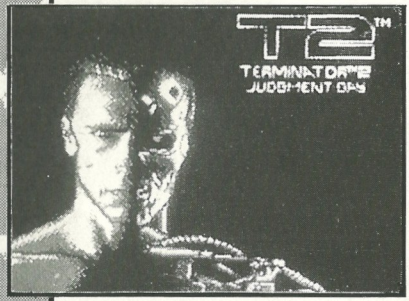
6 DETRUISEZ CYBERDYNE SYSTEMS (AVANT QU'ILS N'AIENT EU LA POSSIBILITE D'INVENTER LEUR MACHINE FATALE).

7 DETRUISEZ LE T-1000 ... AVANT QU'IL NE VOUS DETRUISE.

• VOUS ETES UNE MACHINE, MAIS LE SORT DE L'HUMANITE EST ENTRE VOS MAINS.

• NOUS FAÇONNONS NOTRE PROPRE DESTIN.

• LE COMBAT DE DEMAIN COMMENCE AUJOURD'HUI.



PREPARATION DE LA MISSION

1. Assurez-vous que votre console NES est éteinte.

2. Introduisez la cartouche TERMINATOR™ 2 comme décrit dans votre manuel NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.™

3. Mettez votre console sous tension.

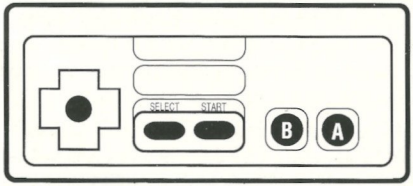
Vous verrez tout d'abord l'écran Titre TERMINATOR 2:JUDGMENT

DAY, suivi des informations de base sur la mission. Quand l'affichage de ces informations a commencé, appuyez sur le BOUTON START pour revenir à l'écran Titre. Pour continuer votre mission, appuyez à nouveau sur le BOUTON START.

Vous verrez alors la Liste d'Excellence. Appuyez encore une fois sur le BOUTON START.

LES COMMANDES

MOUVEMENTS DE BASE... "NO PROBLEMO"



POUR ALLER A DROITE OU A GAUCHE- Appuyez sur la flèche Droite ou Gauche de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE.

POUR TIRER/DONNER UN COUP DE POING - Appuyez sur le BOUTON B.

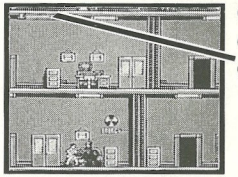
POUR SAUTER - Appuyez sur le BOUTON A.

POUR VOUS AGENOUILLER - Appuyez sur la flèche Bas de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE.

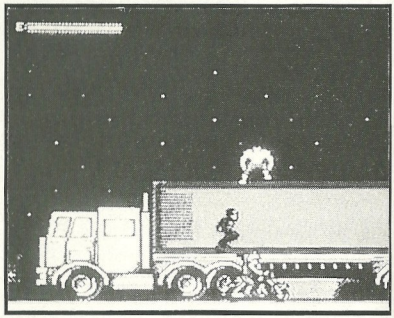
POUR FAIRE UNE PAUSE - Appuyez sur le BOUTON START.

POUR REDEMARRER - Appuyez à nouveau sur le BOUTON START.

DONNEES A L'ECRAN



Compteur d'énergie et de munitions

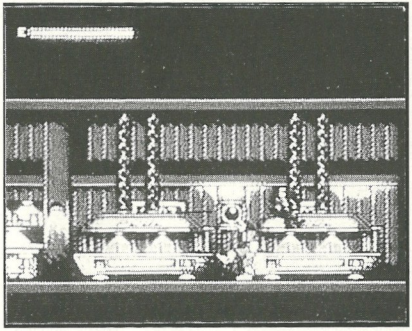


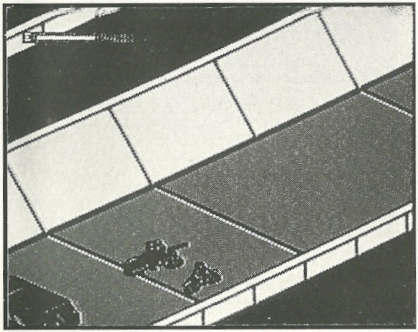
NIVEAU 1 / CAFE DES ROUTIERS

Vous avez besoin d'une arme, d'un moyen de transport, de bottes et de vêtements. Heureusement, votre point d'arrivée dans le présent est un café de routiers qui devrait répondre à tous vos besoins. Toutefois, le sens de l'hospitalité des autochtones est un peu limité et ne les pousse pas à abandonner leurs moyens de transport, leur matériel, ou les chemises qu'ils ont sur le dos. Vous n'avez pas d'autre choix que de "liquider" toute personne qui se dresse sur votre chemin... en particulier lorsque celle-ci prend votre tête pour une boule de billard.

PROGRAMME D'ACQUISITION D'OBJECTIFS DU T-800: DES FLECHES D'INDICATION VISUELLE INDIQUENT L'EMPLACEMENT DES ETRES HUMAINS.

Dès que vous avez quitté le parking, dirigez-vous vers le café des routiers. Là encore, Il y a quelques motards en quête de bagarre, mais vous, c'est le chef que vous recherchez. Il ne sera pas franchement enthousiaste quand il lui faudra se séparer de ses possessions ou de sa dignité... Soyez convaincant.





NIVEAU 2 / CANAL D'EVACUATION

Pour trouver le jeune John Connor, vous devez piloter votre Harley dans le canal d'évacuation. Evitez les obstacles et les débris, ou faites-les sauter à coups de calibre 10, mais ne perdez pas de temps. Juste derrière vous se trouve le T-1000 qui essaie d'atteindre son objectif avec une dépanneuse énorme ! S'il se trouve trop près de vous pour que vous vous sentiez à l'aise, prenez les devants, sinon vous, John, et le futur, vous cesserez d'exister.

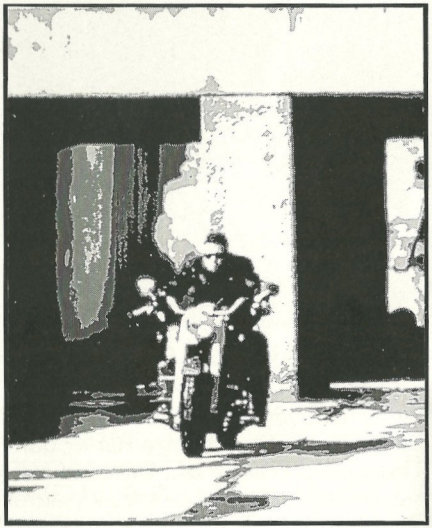
Note : L'ouverture des portes est essentielle à votre succès, mais ce n'est pas une tâche facile. Vous devrez vous exercer. Ne vous arrêtez pas quand votre premier coup de feu atteint sa cible ; voyez ce qui se passe avec les coups suivants.

CONDUITE DE LA MOTO

POUR TOUNER A GAUCHE ou A DROITE - Appuyez sur la flèche Gauche ou Droite de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE.

POUR TIRER VERS L'AVANT - Appuyez sur le BOUTON B.

POUR TIRER VERS L'ARRIERE - Appuyez sur le BOUTON B ainsi que sur la flèche Bas de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE.

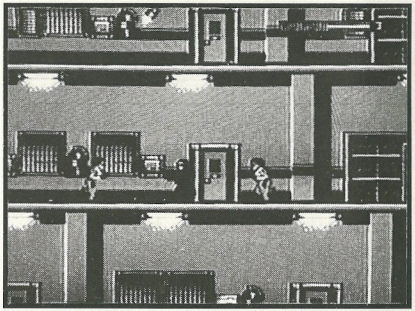


NIVEAU 3 / HOPITAL DE PESCADERO POUR LES FOUS CRIMINELS

Sarah Connor est emprisonnée dans cet hôpital. La police l'a attrapée alors qu'elle essayait de faire sauter l'immeuble de Cyberdyne Systems. Quand elle leur a dit que c'était pour empêcher les machines de détruire le monde, elle a été déclarée folle et enfermée !

Maintenant John vous demande de la libérer. Vous savez que le T-1000 vous y attendra (c'est ce que vous feriez), mais le futur chef est intransigeant (Ah ! Les hommes !) Examinez chaque pièce jusqu'à ce que vous la trouviez.

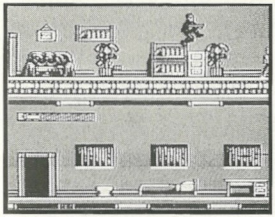
John vous demande également de vous arrêter de tuer des gens. Cependant, les gardiens de l'hôpital ne croiront pas plus votre histoire que celle de Sarah. Ils feront tout ce qu'il faut pour vous détruire, mais vous devez suivre la directive de John (PROGRAMME 5 DE LA MISSION : OBEIR A JOHN CONNOR). Trouvez une méthode qui ralentira vos adversaires humains sans mettre fin à leurs jours.

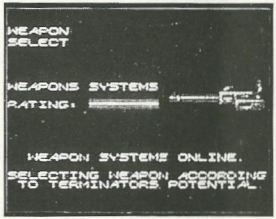


PROGRAMME DE RECHERCHE DU T-800 : FORTE PROBABILITE DE TROUVER DANS CERTAINES PIECES DE L'ENERGIE EN PRIME / MUNITIONS SUPPLEMENTAIRES/ CARTES D'ACCES AUX ASCENSEURS

POUR RECUEILLIR UN ARTICLE - Touchez-le.

POUR PENETRER DANS UNE PIECE OU DANS UN ASCENSEUR - Appuyez sur la flèche Haut de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE tout en vous tenant directement en face de la porte appropriée.



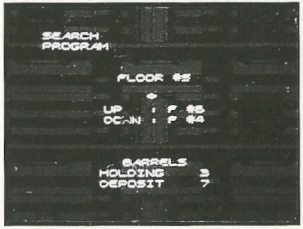


Note : Si vous réussissez à faire sortir Sarah Connor de l'hôpital, non seulement vous obtiendrez des points supplémentaires, mais plus ces points seront nombreux, meilleure sera l'arme que vous emmènerez avec vous dans l'édifice de Cyberdyne.

NIVEAU 4 / L'EDIFICE DE CYBERDYNE SYSTEMS... DU GATEAU

La seule façon d'arrêter la mise au point de SKYNET consiste à le détruire avant sa création. Fermez Cyberdyne Systems... de façon permanente. 10 barils d'explosifs puissants ont été placés dans l'immeuble. Emportez-les au 6ème étage, jusqu'à trois à la fois, et mettez-les dans le lieu de stockage provisoire.

Dès que vous avez placé le 10ème baril, votre Unité d'Affichage visuel indique que les explosifs sont armés et que le compte à rebours a commencé. Vous avez 80 secondes pour répartir les barils par groupes de 2 le long du laboratoire du 6ème étage et pour quitter les lieux illico !



PROGRAMME DE RECHERCHE D'EXPLOSIFS DU T-800 : UNE FOIS DANS L'ASCENSEUR, L'AFFICHAGE VISUEL INDIQUE :

POUR RAMASSER LES BARILS - Touchez-les.

POUR ENTRER DANS LES ASCENSEURS OU LES LABORATOIRES INFORMATIQUES - Appuyez sur la flèche Haut de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE en vous plaçant directement devant la porte appropriée.

COMMANDE DES ASCENSEURS

POUR MONTER - Appuyez sur la flèche Haut de la MANETTE MULTIDIRECT.

POUR DESCENDRE - Appuyez sur la flèche Bas de la MANETTE MULTIDIRECT.

POUR SORTIR - Appuyez sur le BOUTON START.

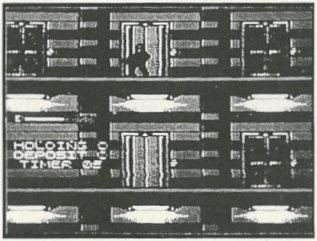
PROGRAMME DE DEPOT D'EXPLOSIFS DU T-800 : LES FLECHES DE L'AFFICHAGE VISUEL INDIQUENT :

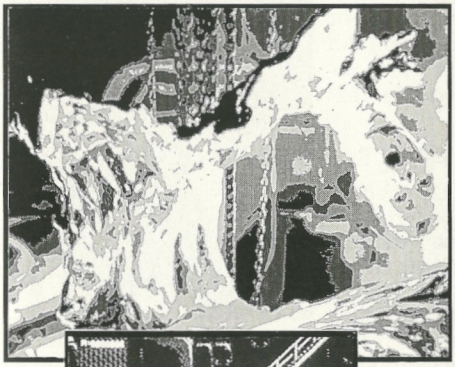
1) L'emplacement du stockage provisoire.

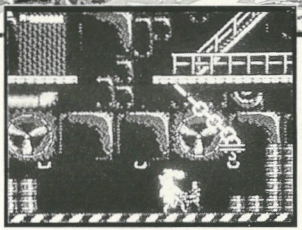
2) Où placer les charges une fois que les 10 barils ont été déposés dans le lieu de stockage provisoire.

POUR PLACER LES CHARGES - Appuyez sur la flèche Bas de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE.

PROGRAME DU T-800 POUR LA REPARTITION DES EXPLOSIFS : L'AFFICHAGE VISUEL INDIQUE :





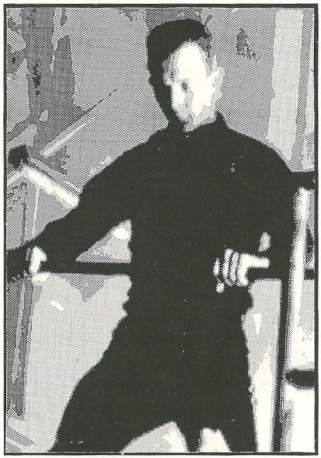


NIVEAU 5 / ACIERIE

"HASTA LA VISTA, BABY !"

Après la destruction de Cyberdine, il ne reste qu'un ennemi... le T-1000. Montez au sommet de l'aciérie et détruisez ce dingue liquide de n'importe quelle façon, mais attention ! Le T-1000 mène sa mission implacablement. S'il disparaît, c'est pour attaquer à nouveau. Mettez-le hors d'état de nuire pour de bon, ou c'est vous et l'humanité qui allez vous retrouver sur la liste des défaites de l'Histoire. Vous êtes le seul espoir. Mettez fin au Terminator.

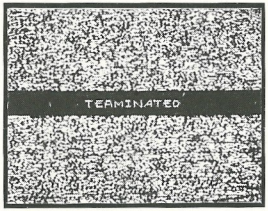
TERMINATOR T-1000 DE CYBERDYNE SYSTEMS



Ce prototype avancé est fait de polyalliage mimétique (métal liquide) qui peut se métamorphoser en pratiquement n'importe quoi. Frappez-le, et le liquide change de forme tellement vite que ce qui était la tête devient un poing qui vous écrase à mort. Fuyez, et il se fond au sol pour réapparaître juste en face de vous. Ne vous sentez-vous pas un peu dépassé ?

VIE DE LA BATTERIE

Le T-800 a été conçu pour vivre pendant 120 ans dans un monde idéal ; mais ce n'est pas vivre dans un mode idéal, tant s'en faut, que d'être frappé avec une queue de billard, écrasé dans un canal d'évacuation, de recevoir des charges de plomb, et de se faire pulvériser par un T-1000.



Si votre énergie est à plat, votre UPC (Unité Principale de Commande) s'arrêtera afin de se régénérer. Cinq arrêts de ce type et TOUT EST TERMINE POUR VOUS.

LISTE D'EXCELLENCE

A la fin de votre mission, si vous vous êtes révélé aussi bon protecteur que Terminator, vous pourrez ajouter votre nom à la liste d'Excellence.

POUR AVANCER DANS L'ALPHABET - Appuyez sur la flèche Droite de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE.

POUR RECULER DANS L'ALPHABET - Appuyez sur la flèche Gauche de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE.

POUR DEPLACER LE CURSEUR A DROITE - Appuyez sur le BOUTON A.

POUR EFFACER LA DERNIERE LETTRE ENTREE - Appuyez sur le BOUTON B.

VOUS ETES LE FUTUR

SKYNET vous a conçu pour effacer toute forme de vie humaine de la surface de la Terre. Maintenant, c'est sur vous, une machine, que l'humanité fait reposer tout son espoir. Echouez dans votre mission, et l'horloge de l'espèce humaine s'arrête le 29 Août 1997.

Trouvez John et Sarah Connor. Faites disparaître la technologie impitoyable de Cyberdyne. Le T-1000, c'est le Mal créé par les hommes qui revient les hanter. Mettez un terme à ce cauchemar.

Il n'y a pas de temps à perdre. Vous refaites l'histoire au fur et à mesure de vos actes. Le Futur n'est pas déterminé. Le Futur ne fait que commencer.

NOTE:

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02-478.90.48 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

VOORZORGSMAATREGELEN

1. Bewaar dit spel niet op extreem warme of koude plaatsen. Sla of stoot er niet tegen en haal het nooit uit elkaar.

2. Raak de electrische contacten niet aan en zorg ervoor dat deze niet nat of vuil worden, anders wordt dit spel beschadigd.

3. Probeer nooit de cassette schoon te maken met benzine, verfverdunner, alcohol of andere oplosmiddelen.

WAARSCHUWING

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als men gebruik maakt van een projectie televisie met NES spellen, zal noch Nintendo noch LJN Ltd. aansprakelijk zijn voor beschadigingen van welke aard dan ook. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beeiden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Terminator 2™: Judgment Day ©1991 Carolco Pictures Inc. (V.S. & Canada): Carolco International N.V. (alle overige landen). Alle rechten voorbehouden. LJN® is een gedeponeerd handelsmerk van LJN, Ltd. ©1991 LJN, Ltd. Alle rechten voorbehouden.

CYBERDYNE SYSTEMS T-800 TERMINATOR / GEGEVENSBESTAND / ALLEEN LEZEN

1995 Cyberdyne Systems ontwikkelt de eerste computer die kan denken en leren als een mens.

1996 De computer levert zulke indrukwekkende prestaties, dat Cyberdyne de grootste leverancier ter wereld wordt van militaire computers.

1997 4 AUGUSTUS: SKYNET, Cyberdyne's supercomputer, wordt in gebruik genomen en neemt alle menselijke beslissingen over de strategische verdediging volledig over.

1997 29 AUGUSTUS, SKYNET wordt zich bewust van zijn eigen macht. Hij onderneemt een totale nucleaire aanval op de Sovjet-Unie. Een wereldwijde atoomoorlog kost 74% van de wereldbevolking het leven.

DAG DES

De overlevenden noemen het de Dag des Oordeels... die echter nog maar het begin van de nachtmerrie blijkt te zijn.

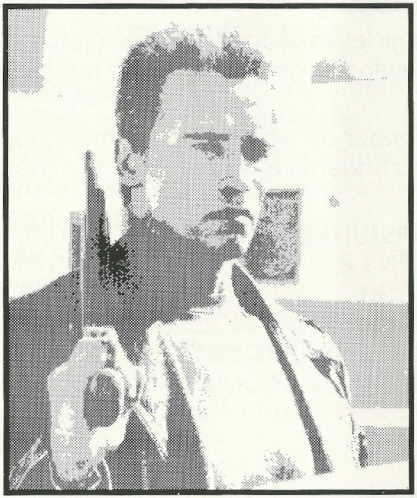
SKYNET is vastbesloten al het menselijk leven op aarde uit te roeien. Om in leven te blijven moeten de overlevenden oorlog tegen de machine voeren.

2029 Het menselijke verzet is weliswaar op de terugtocht, maar nog niet neergeslagen, dankzij het uitzonderlijke leiderschap van hun aanvoerder: John Connor.

SKYNET BESLUIT TWEE TERMINATORS (UITROEIERS) TERUG TE STUREN IN DE TIJD. DE EERSTE DAARVAN IS EEN T-800, GEPROGRAMMEERD OM JOHNS MOEDER, SARAH CONNOR, UIT TE SCHAKELEN. DEZE WERD ECHTER VERSLAGEN. DE TWEEDE IS EEN GEAVANCEERD PROTOTYPE VAN DE T-1000, AFGESTELD OM DE TOEKOMSTIGE LEIDER TE VERNIETIGEN TOEN HIJ NOG MAAR TIEN JAAR OUD WAS.

OORDEELS

T-800/MISSIE: HERPROGRAMMEREN



1 JIJ BENT EEN TERMINATOR VAN HET TYPE T-800, MODEL 101 - EEN CYBERNETISCH ORGANISME (LEVEND WEEFSEL OVER EEN METALEN BINNENSKELET).

2 JIJ HEBT OPDRACHT DE TOEN 10 JAAR OUDE JOHN CONNOR IN BESCHERMING TE NEMEN TEGEN DE T-1000.

3 ZORG DAT JE AAN EEN WAPEN EN AAN TRANSPORT KOMT (ADVIES: WINCHESTER JACHTGEWEER EN HARLEY DAVIDSON ELECTRO-GLIDE).

4 VIND JOHN CONNOR.

5 GEHOORZAAM JOHN CONNOR (VERTROUW ME WAT DIT BETREFT).

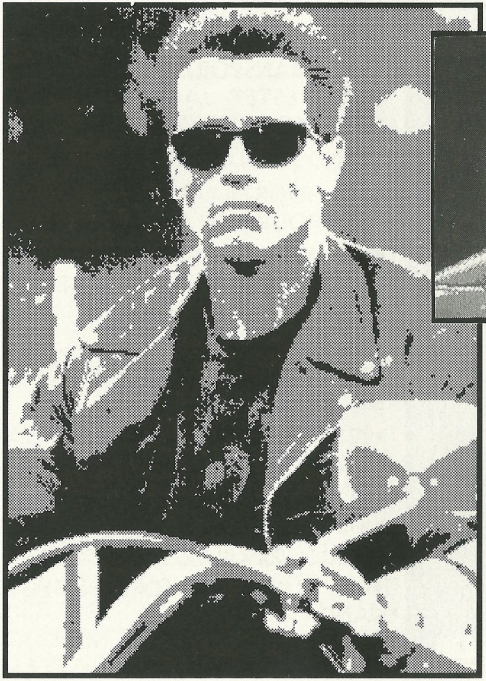
6 VERNIETIG CYBERDYNE SYSTEMS (VOORDAT ZE DE KANS KRIJGEN HUN DODELIJKE MACHINE TE ONTWIKKELEN).

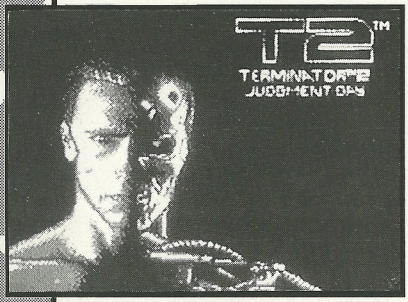
7 SCHAKEL DE T-1000 UIT... VOORDAT DIE JOU UITSCHAKELT.

• JE BENT WELISWAAR EEN MACHINE, MAAR DE MENSHEID IS IN JOUW HANDEN.

• HET NOODLOT BESTAAT NIET. DAT MAKEN WE ZELF.

• DE SLAG OM MORGEN BEGINT VANDAAG.





HOE JE JE OP DEZE MISSIE VOORBEREIDT

1. Let erop dat je Nintendo Entertainment System uitstaat.

2. Doe de cassette met T2 in je Nintendo Entertainment System™ als beschreven in de handleiding daarvan.

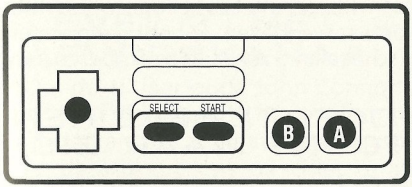
3. Zet je Nintendo aan.

Eerst zie je de titel "TERMINA-

TOR™ 2: JUDGMENT DAY", gevolgd door achtergrondinformatie over deze missie. Zodra die verschenen is, kun je teruggaan naar het titelscherm door op de STARTKNOP te drukken. Wil je meteen met je missie beginnen druk dan nog een keer op de STARTKNOP.

Je ziet dan de "List of Excellence" (lijst van uitzonderlijk goede spelers). Druk opnieuw op de STARTKNOP.

DE CONTROLLER



DE BASISBEWEGINGEN...No Problemo

NAAR LINKS of RECHTS GAAN - Druk op de LINKER- of RECHTERKANT van de VIERPUNTSDRUKTOETS.

VUREN/VUISTSLAG UITDELEN - Druk op de B KNOP.

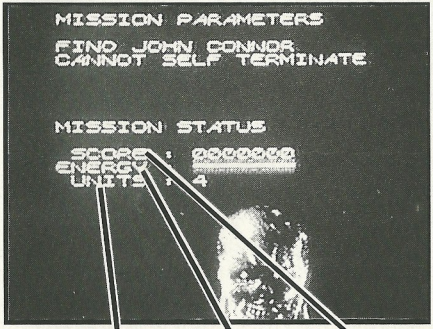
SPRINGEN - Druk op de A KNOP.

KNIELEN - Druk op de ONDERKANT van de VIERPUNTSDRUKTOETS.

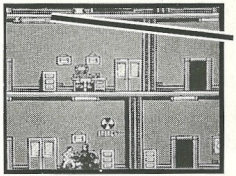
PAUZEREN - Druk op de STARTKNOP.

WEER VERDER GAAN - Druk opnieuw op de STARTKNOP.

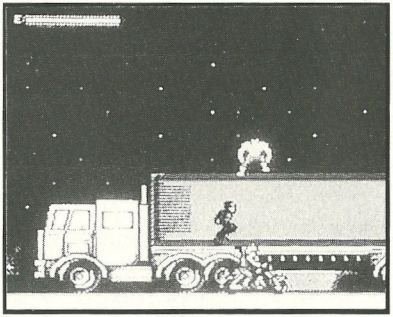
SCHERMINFORMATIE



Levens Energie Score



Energie- en munitiemeter

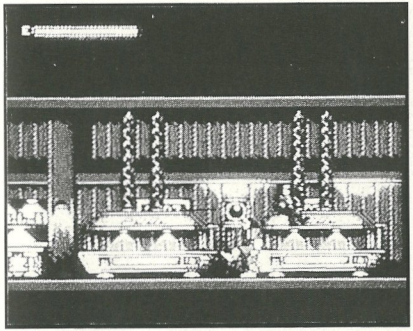


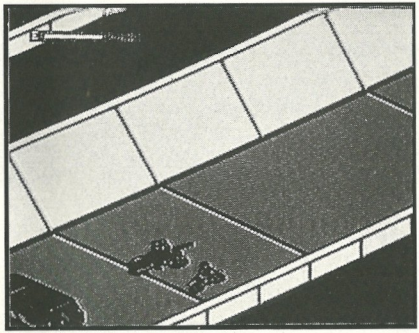
LEVEL 1 - VRACHTRIJDERS-RESTAURANT

Je hebt een wapen, vervoer, laarzen en kleren nodig. Gelukkig is je punt van aankomst in het heden een vrachtrijders-restaurant waar je alles kunt krijgen wat je nodig hebt. Maar helaas gaat de gastvrijheid van de daar aanwezigen niet zo ver dat ze hun ritjes, hun ijzerwaren en de hemden aan hun lijf zomaar weggeven. Je hebt geen andere keus dan iedereen die je in de weg staat uit te schakelen... zeker als ze proberen jouw hoofd als keubal te gebruiken!

T-800-PROGRAMMA OM DOEL TE BEREIKEN: VISUELE WEERGAVE TOONT WAAR ZICH MENSEN BEVINDEN.

Nadat je de parkeerplaats hebt vrijgemaakt, ga je het restaurant in. Daar bevinden zich nog wat meer motorrijders die op moeilijkheden uit zijn, maar jij zoekt naar die grote knaap. Hij neemt bepaald niet enthousiast afscheid van zijn bezittingen en zijn waardigheid... dus moet je proberen hem te overtuigen.





LEVEL 2 / HET AFVOERKANAAL

Om de 10 jaar oude John Connor te vinden, rijd je met je Harley door het afvoerkanaal. Ontwijk de hindernissen en de brokstukken, of schiet ze aan flarden met je geweer, maar blijf niet rondhangen. De T-1000 die probeert zijn doel te bereiken met een enorme 20-tons kraanwagen zit je vlak op de hielen! Als hij te dichtbij komt, pomp hem dan vol met lood, want anders is het gedaan met jou, met John, en met de toekomst.

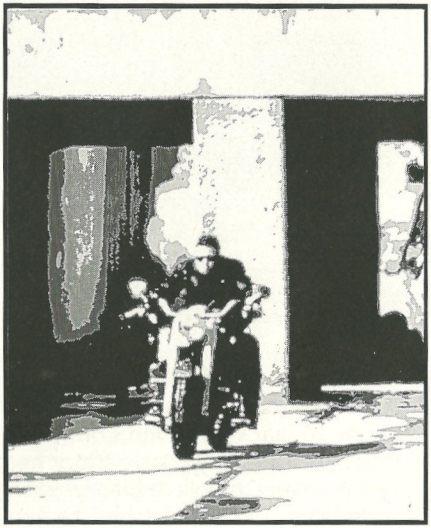
N.B: Het is van essentieel belang voor je succes dat de hekken worden geopend, maar dat valt niet mee. Dat vraagt oefening. Geef daarom niet meteen op als je eerste schot raak is; kijk maar eens wat je met meer schoten bereikt.

HOE JE DE MOTORFIETS BERIJDT

Om naar LINKS of RECHTS te sturen druk je op de LINKER- of RECHTERKANT van de VIERPUNTSDRUKTOETS.

Om NAAR VOREN te vuren, druk je op de B KNOP.

Om NAAR ACHTEREN te vuren, druk je op de B KNOP en op de ONDERKANT van de VIERPUNTSDRUKTOETS.

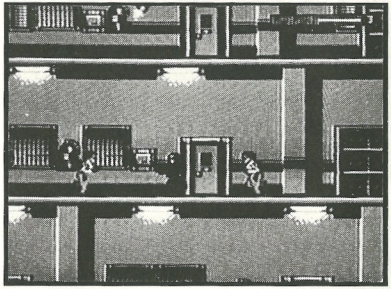


LEVEL 3 / PESCADERO STAATSZIEKENHUIS VOOR CRIMINELE KRANKZINNIGEN

In dit ziekenhuis wordt Sarah Connor gevangen gehouden. De politie heeft haar betrapt toen zij probeerde het gebouw van Cyberdyne Systems op te blazen. Toen ze hun vertelde dat ze dat deed om te voorkomen dat machines de wereld zouden verwoesten, werd ze krankzinnig verklaard en opgesloten!

Nu eist John van jou dat je haar redt. Je weet dat de T-1000 je staat op te wachten, maar de toekomstige leider blijft aandringen. (Mensen!) Doorzoek elke kamer totdat je haar vindt.

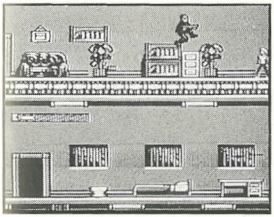
John geeft je tevens opdracht geen mensen meer te doden. Maar de bewakers hechten even weinig geloof aan jouw verhaal als aan dat van Sarah. Ze zullen alles doen wat nodig is om je te vernietigen, maar je moét Johns opdracht opvolgen (MISSIE-OPDRACHT 5: GEHOORZAAM JOHN CONNOR). Probeer je menselijke tegenstanders te vertragen zonder ze voorgoed uit te schakelen.

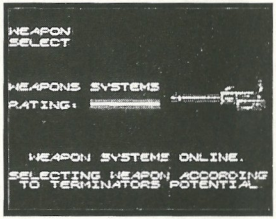


T-800 ZOEKPROGRAMMA: KANS IS GROOT DAT SOMMIGE KAMERS BONUS-ENERGIE / EXTRA MUNITIE / LIFT-BEVEILIGINGSKAARTEN BEVATTEN.

OM EEN VOORWERP OP TE RAPEN - Raak het aan.

OM EEN KAMER OF EEN LIFT IN TE GAAN - Druk als je voor de juiste deur staat op de BOVENKANT van de VIERPUNTSDRUKTOETS.

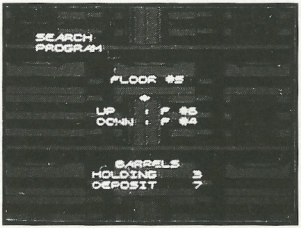




N.B: Als je Sarah Connor met succes weet te redden, levert je dat niet alleen bonuspunten op, want hoe meer punten je behaalt, hoe beter het wapen is dat je mee mag nemen naar het gebouw van Cyberdyne.

LEVEL 4 / HET GEBOUW VAN CYBERDYNE SYSTEMS... GEMAKKELIJK VERDIEND GELD

Je kunt de ontwikkeling van SKYNET alleen maar tegenhouden door het systeem te vernietigen voordat het werd geproduceerd. Zorg dat Cyberdyne Systems dicht gaat... voorgoed! Door het hele gebouw heen zijn 10 vaten met zware explosieven geplaatst. Breng



die met maximaal drie tegelijk naar de zesde etage en zet ze in de opslagtank.
Zodra je daar je tiende vat neerzet, geeft je overzichtspaneel aan dat de explosieven op scherp staan en dat het aftellen gaat beginnen. Binnen 80 seconden moet je de vaten met twee tegelijk over het laboratorium op de zesde etage verspreiden en je vervolgens als de wiedeweerga uit de voeten maken!

T-800 PROGRAMMA VOOR SPEURTOCHT NAAR EXPLOSIEVEN: ALS JE IN DE LIFT STAAT, GEEFT OVERZICHTSPANEEL AAN:

OM VATEN OP TE PAKKEN - Raak ze aan.
OM LIFTEN OF DE COMPUTER-LABORATORIA IN TE GAAN - Druk als je voor de juiste deur staat op de BOVENKANT van de VIERPUNTSDRUKTOETS.

LIFTKNOPPEN

OMHOOG - Druk op de BOVENKANT van de VIERPUNTSDRUKTOETS.
OMLAAG - Druk op de ONDERKANT van de VIERPUNTSDRUKTOETS.
UITSTAPPEN - Druk op de STARTKNOP.

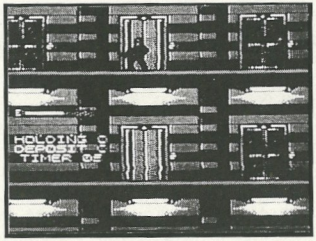
T-800 PROGRAMMA VOOR PLAATSING EXPLOSIEVEN: OVERZICHTSPANEEL GEEFT AAN:

1) Plaats van opslagtanks.

2) Waar de ladingen moeten worden geplaatst nadat alle tien de vaten in de opslagtank zijn gezet.

LADINGEN PLAATSEN - Druk op de ONDERKANT van de VIERPUNTSDRUKTOETS.

T-800 DISTRIBUTIEPROGRAMMA VOOR EXPLOSIEVEN: OVERZICHTSPANEEL GEEFT AAN:

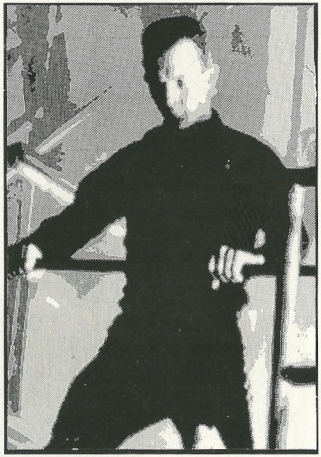


LEVEL 5 / STAALFABRIEK

"HASTA LA VISTA, BABY!"

Nadat je Cyberdyne hebt vernietigd, blijft er nog maar één vijand over... de T-1000. Ga naar het dak van de fabriek en vernietig dat vloeibare stuk ellende hoe dan ook! Pas echter wel op, want de T-1000 is tijdens zijn missie nauwelijks tegen te houden. Hij kan soms verdwijnen en je daarna meteen weer aanvallen. Schakel hem uit, want anders zijn jij en de mensheid rijp voor de schroothoop van de toekomst. Zorg dat de Terminator aan zijn einde komt.

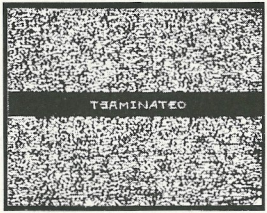
CYBERDYNE SYSTEMS T-1000 TERMINATOR



Dit geavanceerde prototype is gemaakt van een mimetische poly-legering (vloeibaar metaal). Hij kan zich werkelijk in van alles veranderen. Als je hem raakt, verandert de vloeistof zo snel van vorm dat iets wat eerst een hoofd was nu een vuist is geworden die het leven uit je drukt. Als je snel maakt dat je wegkomt, verdwijnt hij in de grond en komt vlak voor je weer boven. Heb je je ooit zo overbodig gevoeld ?

LEVENSDUUR BATTERIJ

De T-800 is ontworpen om in een ideale wereld 120 jaar mee te gaan. Maar als je met een biljartkeu wordt geslagen, in een betonnen afvoerkanaal wordt gesmeten, vol met lood wordt gepompt en door een T-1000 tot moes wordt gedrukt, dan kun je gerust van minder ideale omstandigheden spreken. Als je energie uitgeput raakt, stopt je CVE (Centrale Verwerkings-Eenheid) om weer bij te komen. Vijf keer stilstaan en HET IS MET JE GEDAAN.



"LIST OF EXCELLENCE" (LIJST VAN BESTE SPELERS)

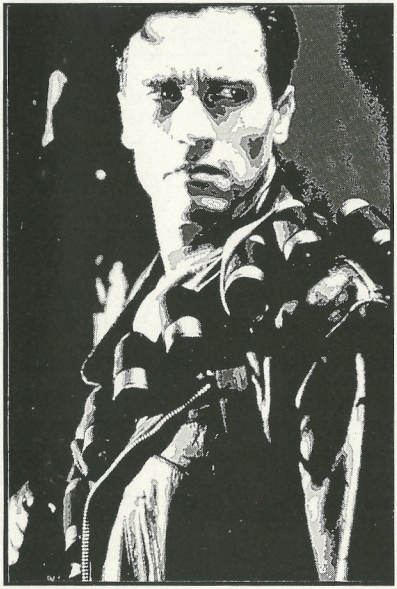
Als na afloop van je missie gebleken is dat je als beschermer en als terminator even efficiënt hebt gefunctioneerd, kun je je naam bijschrijven in de Lijst van Beste Spelers.

OM IN HET ALFABET NAAR VOREN TE GAAN - Druk op de RECHTERKANT van de VIERPUNTSDRUKTOETS.

OM IN HET ALFABET TERUG TE GAAN - Druk op de LINKERKANT van de VIERPUNTS-DRUKTOETS.

OM DE CURSOR NAAR RECHTS TE VERPLAATSEN - Druk op de A KNOP.

OM DE LAATSTE LETTER DIE JE HEBT INGEVOERD TE WISSEN-Druk op de B KNOP.



JIJ BENT DE TOEKOMST

SKYNET heeft je ontworpen om al het menselijk leven op aarde te vernietigen. Nu ben jij, als machine, de enige hoop van de mensheid. Als je missie mislukt, dan staat de klok van de mensheid voorgoed stil op 29 augustus 1997.

Vind John en Sarah Connor. Vernietig dat roekeloze brok techniek van Cyberdyne. De T-1000 heeft al het menselijk kwaad in zich en is nu teruggestuurd om ons nachtmerries te bezorgen. Stop die!

Er is geen tijd meer te verliezen. Naarmate je verder gaat schrijf je geschiedenis. De toekomst staat niet vast. De toekomst is nu.

LET OP :

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.90.48

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-478.90.48 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON

DISTRIBUTED BY BANDAI / DISTRIBUÉ PAR BANDAI